
高度なゲーム技術で AI・DX 社会を切り拓く人材を育成！ 流通経済大学と JP UNIVERSE 株式会社は 「ゲーミフィケーション」を活用した人材育成を目的に連携協定を締結しました

流通経済大学（本部：千葉県松戸市、学長：片山直登）と JP UNIVERSE 株式会社（所在地：東京千代田区、代表取締役：田畑端、以下「JP UNIVERSE」）は、ゲーミフィケーションを活用した教育および地域共創の推進を目的とした連携協定を、2025 年 7 月 25 日（金）に締結いたしました。

流通経済大学は、JP UNIVERSE 社が提供するゲーム制作支援ミドルウェアを導入し、これを文理の枠を超えてすべての学生を対象に、多様な授業および学生活動に展開いたします。学生たちは、日頃から親しんでいる RPG（ロールプレイングゲーム）や仮想デジタル空間を活用した「ゲーミフィケーション※」を通じて、自らの専門領域に即した独自のゲームを構築することで、課題発見・解決能力や、最新の AI・DX 技術に対する理解と応用力を養います。流通経済大学は、こうした取り組みを通じて、AI 社会で求められる資質・能力を備えた人材の輩出を目指します。

今回の連携において、JP UNIVERSE は、学びの実践の場として、日本型ライフ RPG『竜宮国』も活用してまいります。『竜宮国』は、「ゲームを通じて日本を世界に発信する」ことを目的とした RPG 兼ゲームプラットフォームです。ゲーム空間と創作空間が融合した日本のパラレルワールドに、ユーザー・クリエイター・企業・自治体・教育機関が共存し、現実社会と繋がる新たな経済圏の創出を目指しています。JP UNIVERSE は本取り組みを通じて、教育現場におけるゲーミフィケーション活用のモデルケースを構築し、全国の教育機関への応用を視野に展開してまいります。あわせて、学生に自己表現と実践的な学びの創作機会を提供し、それらのアウトプットが実社会で活用されていく循環を生み出してまいります。

本協定を通じ、ゲーミフィケーションを取り入れた教育と地域課題の接続によって、新たな人材育成モデルを構築し、教育・研究・地域貢献の各領域で段階的に連携を深めていきます。実社会とつながる学びの場をデジタル空間へと広げ、学生の創造が経済や社会に価値として還元される、新たな循環の仕組みづくりを目指します。



【代表コメント】

＜流通経済大学学長：片山直登のコメント＞

ゲームの要素を教育に取り入れる「ゲーミフィケーション」は、学生の関心や意欲を引き出し、学びの継続を促す有効な手法として注目されています。近年のゲームは高度なデジタル空間へと進化しており、現実では体験が困難な状況や課題に対して仮想的に挑戦できるという点において、もはや「デジタルシミュレーション」と呼ぶべき学習環境となっています。こうしたデジタル空間を設計し、スクリプト作成を AI が担うことで、専門的な知識がなくても、誰もが高度なゲームシミュレーション環境を構築できるようになります。これにより学生は、自らの関心や専門分野に基づいた独自のゲームや仮想空間を創出することが可能となります。「ゲーミフィケーション」を通じて修得した AI・DX 技術や知見は、これからの AI 社会において必ずや大きな力になるものと確信しております。

＜JP UNIVERSE 株式会社 代表取締役：田畑 端のコメント＞

ゲームには、人の創造力を引き出し、社会を前向きに変えていく力があります。『竜宮国』はそのゲームの力を活かし、日本の文化や産業を“遊び”という形で世界に発信していくプラットフォームです。今回の連携で竜宮国およびその技術が教育活用されることを大変光栄に思います。学生たちが自身の専門性や関心をもとに様々なデジタルコンテンツ制作に取り組み、現実社会の課題と向き合う経験を得ることは、未来の日本社会づくりにとって大きな意義があるはずです。私たちは、流通経済大学様との連携協定によって教育とゲームの融合が新しい人材育成の形となり、多数の次世代クリエイターが世界で活躍する未来が実現するように全力で取り組んでいきます。

＜流通経済大学について＞

大学名	流通経済大学
学長	片山直登
大学概要	「実学主義」「教養教育」「全員ゼミ」を教育の三本柱として、空理空論を語らず、豊かな人間性を培い、実社会で活躍できる人材育成を理念とする。 1965 年に開学、2025 年、創立 60 周年を迎える。
URL	https://www.rku.ac.jp/

＜JP UNIVERSE 株式会社について＞

商号	JP UNIVERSE 株式会社
代表者	代表取締役：田畑 端
事業内容	・UGC ゲームプラットフォーム「竜宮国」の開発、運営および ゲーム開発の知見を活かしたデジタルコンテンツの企画・開発・運営・プロデュース ・ゲーム開発ミドルウェア「OwnWorld」の企画・開発・販売
URL	https://www.jpuniverse.com/

※ゲーミフィケーション：ゲーム以外の分野においてゲームの要素や仕組みを活用することで、人々の関心や行動意欲を高める手法。教育の分野では、ゲーム要素を通じて学習意欲を高め、目標達成に向けた継続的な学びを促す効果が期待されている。

＜竜宮国と OwnWorld について＞

「竜宮国」とは、JP UNIVERSE が、国内有数の企業 10 社から賛同いただき推進している「ジャパン・メタバース経済圏構想」を実現すべく開発を進めている UGC プラットフォームです。「日本を世界へ」をコンセプトに、日本神話をモチーフとした RPG 空間内に、クリエイターエコノミーと企業プロモーションを統合した経済圏を創り出す挑戦的なサービスです。その技術基盤となる独自ミドルウェア「OwnWorld」の提供を通じて、アジア地域にクリエイターネットワークを構築しながら開発を進めており、2026 年正式提供予定です。

＜＜本件に関する報道関係者からのお問い合わせ先＞＞

流通経済大学 広報室： khs@rku.ac.jp

JP UNIVERSE 広報： info@jpuniverse.com